

**UPAYA PENGEMBANGAN KECERDASAN *VISUAL SPASIAL*
ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK RA GUPPI
MANDAN SUKOHARJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh

SULISTYOWATI

NIM:A520085048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara kita memiliki aset bangsa yaitu anak yang berusia 4-6 tahun, yang merupakan anak pra sekolah pada usia ini biasanya terdapat masa-masa peka. Masa ini anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Masa peka sendiri adalah suatu masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama. Anak memerlukan stimulus-stimulus dan lingkungan yang nyaman supaya perkembangan dan pertumbuhan dapat tercapai secara optimal (Anang, 2005: 3).

Usia taman kanak-kanak merupakan usia yang sangat tepat untuk mengukur kualitas seorang anak di masa depannya nanti. Banyak ahli psikologi anak mengatakan bahwa masa kreativitas anak dimulai sejak anak berusia 3-5 tahun. Masa ini mendorong anak mempunyai daya hayal, daya pikir, rasa ingin tahu yang sangat tinggi.

Peran sebuah lembaga pendidikan yang mengedepankan pendidikan yang baik dan pembelajaran yang penuh cinta dan kasih sayang merupakan warisan terbaik bagi anak-anak bangsa. Kerjasama serta tugas dan perhatian pemerintah bersama masyarakat bahwa dalam menyongsong era globalisasi

ini dipersiapkan generasi bangsa yang berkualitas, baik intelektualnya maupun nuraninya sejak dini. Pendidikan anak usia dini akan berpengaruh pada kondisi anak setelah ia dewasa.

Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak pada masa berikutnya setelah itu meningkatkan produktifitas kerja di masa dewasanya. Masa yang paling optimal menanamkan pendidikan adalah masa balita.

Perkembangan kecerdasan anak dapat terjadi sekitar 50 % terbentuk sampai usia 4 tahun kemudian sampai dengan usia 8 tahun dan mencapai 80 %. Sehingga pada masa ini merupakan masa yang sangat tepat untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal (Munandar, 2008: 4),.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari kegiatan-kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di sekolah dan di luar sekolah dalam wujud penyediaan pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Pembelajaran bagi anak usia dini dan anak-anak pra sekolah (TK) akan menjadi lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Memperhatikan hal-hal di atas maka mereka butuh suatu permainan sebagai media pendidikan, dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur pendidikanlah yang harus diutamakan. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di TK akan membantu memperlancar serta memb\permudah

siswa dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Bermain merupakan dunia anak-anak, dimana dan dengan siapa mereka berkumpul, di situ pula akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan rasa percaya diri, baik dengan menggunakan alat maupun tidak memakai alat.

Kecerdasan *visual spasial* bagi anak sangat penting. Anak yang cerdas visual tak hanya menggambarkan tapi juga mengkonstruksikan obyek ide di dalam pikiran mereka. Selain itu, kepintaran ini juga memberi kemampuan membedakan dan menemukan berbagai kombinasi atau gradasi warna. Namun, kemampuan ini bukan hanya anugerah semata dari Tuhan Yang Maha Esa tapi juga bisa ditumbuhkan. Asalkan orang tua bisa menstimulasi kemampuan ini melalui beragam kegiatan. Biasanya anak tipe ini sangat menggemari permainan-permainan "melihat melalui pikiran" seperti menggambar atau membayangkan obyek dan permainan "*acting*" atau berpura-pura. Latihan bisa diterapkan saat anak di usia balita awal lewat kegiatan sehari-harinya.

Ketika bermain sendiri banyak kecerdasan (*multiple intelligences*) yang dapat dikembangkan oleh anak. Setiap anak pada dasarnya adalah cerdas, dan menjadi hak merekalah itu berkembang dan dikembangkan dalam rentang kehidupannya. Anak memiliki kecerdasan yang berbeda adalah sesuatu yang harus diakui dan untuk itu mereka memerlukan berbagai stimulasi yang memicu berkembangnya semua kecerdasan pada diri mereka.

Kecerdasan yang bermacam-macam pada anak adalah kecerdasan jamak atau *multiple intelligences*.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di Sekolah Taman Kanak-kanak Roudhotul Athfal GUPPI Mandan Sukoharjo dirasa kecerdasan visual spasial anak masih kurang. Kurangnya kecerdasan visual spasial anak disebabkan karena kurangnya permainan yang menitik beratkan pada kecerdasan visual spasial. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kecerdasan visual spasial yang dicanangkan sebesar 65%, baru sekitar 20% siswa yang tuntas. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di sekolah.

Rendahnya kemampuan siswa menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kelemahan dan kesulitan belajar memahami konsep dasar bermain. Dengan aktivitas dan permainan yang monoton berakibat kecerdasan visual spasial anak rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam pengembangan kecerdasan visual spasial. Karena siswa memiliki anggapan bahwa bermain dengan alat permainan merupakan permainan yang sulit dan tidak disukai. Sementara itu selama ini alat permainan yang dimiliki oleh guru sangat minim. Agar materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa lebih mudah diterima maka guru perlu melakukan tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial.

Menurut para ahli bagi anak-anak, permainan balok memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, permainan balok bukan hanya

menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi (Musfiroh, 2005: 1).

Menurut pendapat Musfiroh (2005:5), bermain memiliki arti yang penting bagi anak yaitu membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masa bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif dan bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Ideanya anak diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan supaya anak dapat memilih dan membedakan apa yang dibutuhkan sehingga dalam permainan itu akan dapat terlihat kecerdasan yang dikembangkan oleh anak pada saat ia bermain (Musfiroh, 2005: 5).

Permainan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial salah satunya adalah permainan balok. Menyusun balok, dapat membantu anak menguasai konsep bidang. Metode pengajaran yang memasukkan berpikir spasial seperti bentuk-bentuk balok yang menghubungkan konsep spasial dapat membantu terhadap pemecahan masalah dalam dunia anak-anak (Newman dalam Elliot, 1987).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis hendak melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Permainan Balok Di TK RA GUPPI Mandan Sukoharjo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya jenis permainan telah beredar di lingkungan anak-anak yang dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak.
2. Belum optimalnya penggunaan metode permainan balok terhadap perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah permainan balok dapat mengembangkan kecerdasan *visual spasial* pada anak di TK RA GUPPI Mandan Sukoharjo?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan dengan menggunakan metode permainan balok dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian adalah ingin mengetahui pengembangan kecerdasan *visual spasial* pada anak melalui permainan balok di TK RA Guppi Mandan Sukoharjo.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan Guru Taman Kanak-kanak khususnya tentang

peranan permainan balok untuk mengembangkan kecerdasan *visual spasial* kanak-kanak.

- b. Untuk menambah referensi penulisan tugas akhir yang berhubungan dengan pengembangan kreatifitas anak dan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai salah satu cara sekolah dalam meningkatkan prestasi dan kualitas siswa-siswa serta meningkatkan mutu sekolah tersebut.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan solusi bagi guru dalam menentukan metode dan media guna meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan *visual spasial* siswa.

c. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan motivasi bagi orang tua dalam meningkatkan kecerdasan siswa dalam proses belajar di rumah.

d. Bagi Anak

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan kecerdasan mereka yang mana untuk selanjutnya mempengaruhi peningkatan prestasi mereka.